

ARMY OF SHADOWS
El juego de la guerra asimétrica
© 2012 Brian Train (from an idea by Dr. Michael Freeman)

1.0 INTRODUCCIÓN

Este juego representa, de forma muy abstracta, la esencia de la guerra insurgente. El juego es para dos jugadores, el Estado (que representa al gobierno o la dirección de un país u organización) y el Insurgente (que representa a la oposición a ese gobierno o dirección). El Estado tiene fuerzas poderosas pero poca información; el Insurgente tiene información completa pero poco poder real. El bando que supere su desventaja gana (el Estado obteniendo información sobre los Insurgentes y matándolos; los Insurgentes penetrando en el centro del poder del Estado).

2.0 COMPONENTES Y CONCEPTOS

2.1 Componentes

El juego consta de los siguientes componentes para el juego analógico:

- estas reglas
- dos superficies de juego idénticas (mapa)
- dos juegos de 5 fichas de Estado (azul)
- dos juegos de 15 fichas Insurgentes (rojas)

2.2 Conceptos

El mapa: El mapa tiene forma de cuatro círculos concéntricos, cada uno dividido en 12 espacios, para un total de 48 espacios. Cada espacio está marcado con coordenadas: una letra de la A a la D indica el anillo en el que se encuentra, y un número de espacio del 1 al 12. Un "espacio adyacente" es aquel que comparte frontera con otro espacio. Un "espacio adyacente" es aquel que comparte un borde con otro espacio; por lo tanto, un espacio podría ser adyacente a entre cuatro y seis espacios, dependiendo de dónde se encuentre en el mapa. El único espacio central se denomina Capital, y el anillo de 12 espacios que lo rodea se denomina Círculo Interior.

Información oculta: El Insurgente sabrá en todo momento dónde están sus fichas y todas las fichas del Estado. El jugador Estatal siempre sabrá sólo dónde están sus propias fichas, y a veces sabrá dónde están algunas fichas Insurgentes: principalmente cualquier casilla que contenga fichas de ambos bandos, o casillas que contengan dos o más fichas Insurgentes, o casillas cuyo contenido sea visible temporalmente al "girar" una ficha Insurgente.

Victoria: El objetivo del jugador Insurgente es colocar suficientes de sus fichas en el Círculo Interior para que se considere que ha capturado la Capital. El objetivo del Estado es eliminar 12 o más fichas Insurgentes, haciendo imposible la victoria Insurgente.

3.0 PREPARAR EL JUEGO

Cada jugador toma un mapa y un conjunto de fichas de Estado e Insurgentes. Las cinco fichas de Estado comienzan la partida apiladas en la Capital. El Insurgente comienza con cinco fichas, colocadas a su gusto en cualquier casilla o casillas del anillo exterior. Si se coloca con dos o más fichas apiladas en cualquier casilla al comienzo de la partida, debe decir al jugador del Estado de qué casilla o casillas se trata.

4.0 JUGAR

Para jugar, los dos jugadores se sientan espalda con espalda, o con una pantalla divisoria entre ellos, "cantando" las coordenadas de los espacios del mapa cuando sea necesario. La partida se juega por turnos. El Insurgente va primero, seguido del jugador del Estado. Si un jugador lo desea, siempre puede PASAR: no hace nada y el otro jugador comienza su turno.

4.1 Turno del jugador Insurgente

El Insurgente puede Crecer y Moverse en su turno, una vez cada uno:

4.11 Crecer. Cualquier casilla en la que el Insurgente tenga dos o más de sus fichas puede Crear (hacer crecer) otra ficha. La nueva ficha se coloca en esa casilla o en cualquier casilla adyacente. El Insurgente puede crear como máximo una ficha por turno de juego. Cuando el jugador Insurgente *Crece*, le dice al jugador del Estado la casilla donde ocurrió, pero no dónde se coloca la nueva ficha (por ejemplo, "*Crece* en D11").

4.12 Mover. Puede mover una de sus fichas dos casillas, o dos fichas una casilla cada una (de una casilla a cualquier casilla adyacente). Mover una ficha a través del límite de un círculo (es decir, de un anillo a otro, directamente hacia o desde la Capital) cuenta como un movimiento de dos espacios. No puede entrar en la Capital. Cuando mueve una ficha de forma que una casilla contenga dos o más fichas Insurgentes, anuncia la casilla y el número de fichas que hay en ella al jugador Estado (por ejemplo, "C11 tiene ahora dos fichas").

Del mismo modo, cuando una ficha se mueve fuera de una casilla que había sido revelada al jugador del Estado (ya sea por *Turning* -girar la ficha- o porque había dos o más fichas presentes), informa al jugador del Estado de ese hecho (por ejemplo, "Ficha *saliendo* de C11") pero no revela a dónde se movió la ficha, a menos que fuera a otra casilla visible para el jugador del Estado.

El Insurgente puede Crecer antes de Mover, o viceversa si lo desea. No tiene que hacer ambas acciones, pero no puede Mover, Crecer, y luego volver a Mover.

4.2 Turno de jugador Estado

El jugador del Estado puede tanto Mover como Matar/Girar en su turno, una vez cada uno.

4.21 Mover. El jugador del Estado anuncia todos sus movimientos (llamándolos en voz alta, por ejemplo, "*Mover* de C1 a B12"). Puede Mover una de sus fichas dos casillas, o dos fichas una casilla cada una (de una casilla a cualquier casilla adyacente). Mover una ficha a través del límite de un círculo (es decir, de un anillo a otro, directamente hacia o lejos de la Capital, o dentro/fuera de la Capital) cuenta como un movimiento de dos espacios. Puede entrar en la Capital. No puede haber más de TRES fichas de Estado en el Círculo Interior a la vez. Si mueve una ficha a una casilla que contiene una o más fichas Insurgentes, el jugador Insurgente se lo indica (por ejemplo, "hay una ficha en B12").

4.22 Matar/Girar (*Turn*). Si una ficha del Estado mueve a una casilla que contiene una o más fichas Insurgentes, o comienza el turno en una casilla de ese tipo, el jugador del Estado puede elegir entre Matar o Girar las fichas Insurgentes que estén allí -también puede elegir dejarlas tranquilas: lo que haya en la casilla seguirá siendo visible pero la ficha(s) Insurgente(s) no se verá(n) afectada(s) de otro modo-. Le dice al jugador Insurgente cuál es su elección.

Si elige Matar, todas las fichas Insurgentes en esa casilla se retiran inmediatamente del juego. Si elige Girar, entonces el jugador Insurgente le dice el contenido de cada casilla adyacente en ese momento (por ejemplo: "Voy a Girar esa ficha en B12". "Vale, hay una ficha en B11 pero no hay nada más alrededor").

El jugador del Estado puede Matar/Girar antes de Mover, o viceversa si quiere. No tiene que hacer ambas acciones, pero no puede Mover, Matar/Girar y volver a Mover.

5.0 GANAR LA PARTIDA

El Insurgente gana capturando la Capital. Esto se consigue teniendo, al final de cualquiera de sus turnos de jugador, fichas Insurgentes ocupando cuatro casillas conectadas en el Círculo Interior (es decir, hay al menos cuatro casillas ocupadas por Insurgentes en el Círculo Interior que también comparten frontera con una o dos casillas ocupadas por Insurgentes en el Círculo Interior), u ocupando seis de las doce casillas del Círculo Interior.

El jugador del Estado gana matando 12 fichas Insurgentes (haciendo así imposible una victoria Insurgente).